



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Penelitian

Dalam meneliti perancangan tokoh pada subyek ini, peneliti menggunakan metode campuran. Metode campuran adalah gabungan dari metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif yang dilakukan adalah dengan wawancara narasumber, studi existing, observasi, dan melakukan uji coba permainan kepada target demografi. Metode kuantitatif yang dilakukan adalah dengan menyebarkan kuesioner untuk membuktikan hipotesa dan data dari demografi.

Menurut Muri (2014), metode kuantitatif adalah penggunaan metode berdasarkan data yang bisa diukur dan dihitung jumlahnya untuk membuktikan hipotesa awal. Data dikumpulkan melalui angket, skala, survei, dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk meneliti animo remaja pada gaya visual, selain itu juga untuk menguatkan latar belakang permainan dari fakta yang diperoleh dari pelajar SMP-SMA agar sesuai target audiens permainan.

Muri (2014), mengatakan metode kualitatif adalah metode dengan pendekatan untuk turun ke lapangan. Bertugas untuk mencari makna dan paham dari suatu fenomena atau aktifitas manusia. Data dari penelitian ini bisa dikumpulkan dengan cara melakukan observasi dan merekam video atau mengambil photo. Maka dari itu, penggunaan metode kualitatif dilakukan dengan melakukan observasi arsitektur kuno, observasi manekin berseragam, benda-benda bersejarah dan diorama yang berada di Museum Perjuangan Rakyat Jawa Barat, dan melakukan uji coba permainan pada target demografi yang sesuai.

3.1.1. Wawancara

Wawancara sebagai dasar penelitian ini dilakukan kepada dua narasumber. Narasumber pertama yang dituju adalah sekretaris Paguyuban Pelestarian Budaya Bandung dan narasumber kedua adalah seorang praktisi desain tokoh dua dimensi. Pertanyaan yang diajukan dalam wawancara ini mengenai kehidupan masyarakat Bandung pada zaman pra dan pasca kemerdekaan dan cara perancangan tokoh. Wawancara dengan pihak pelestarian budaya Bandung, Koko Qomara, dilakukan di kantor paguyuban. Beliau menjelaskan pengetahuannya tentang peristiwa Bandung Lautan Api serta kultur dan budaya pada zaman tersebut. Sementara wawancara dengan praktisi desain karakter dua dimensi, Archie Ardiatama, dilakukan di kantor Semisoft. Ia menjelaskan proses pembuatan tokoh pada permainan digital.

Berikut adalah hasil wawancara yang telah dilakukan;

1. Wawancara dengan Bapak Koko Qomara (Sekretaris Paguyuban Pelestarian Budaya Bandung)

Tempat : Jl. Rereng Barong 99T, Bandung.

Waktu : Rabu, 16 Januari 2019. Pukul 10.00 - 12.00 WIB

Wawancara dilakukan dengan Bapak Koko di kantor Paguyuban Pelestarian Budaya Bandung yang berada di Jalan Rereng Barong. Bapak Koko menjelaskan tidak ada masalah jika ada yang membuat permainan bertemakan Bandung Lautan Api. Bahwa hal tersebut merupakan sejarah bersama. Beliau mengelakkan yang terjadi di Bandung pada saat itu tidak

jauh heroik nya dengan peristiwa perobekannya bendera Belanda di Hotel Orange, Surabaya. Bahkan pada peristiwa perobekan Bendera Belanda di Hotel DENNIS, orang-orangnya ditembaki dari Hotel Homann.

Beliau menambahkan telah dibangun di sejumlah titik-titik di Bandung, monumen instalasi kecil untuk memperingati Peristiwa Bandung Lautan Api. Pada zaman pasca kemerdekaan dahulu terasa suasana gotong royong dan melakukan hal tanpa pamrih. Dari hasil riset nya, pedagang kaki lima sudah ada dari zaman kolonial. Selain itu Bandung dahulu kala sudah banyak terkena globalisasi, sehingga masyarakat lebih *open minded*.



Gambar 3.1. Photo bersama Bapak Koko Qomara

2. Wawancara dengan Bapak Archie Adiartama (*Senior 2D Character Designer*)

Tempat : Ruko Textile Mangga Dua Blok C1 no.1, Jakarta Utara.

Waktu : Jumat, 22 Januari 2019. Pukul 10.00 - 12.00 WIB

Bersama dua rekan mahasiswa bertemu dengan Bapak Archie di kantor Semisoft yang terletak di daerah Mangga Dua. Pertama-tama menjelaskan maksud kedatangan dan penjelasan tugas perancangan. Beliau adalah seorang *character designer* dari Semisoft dan telah menerbitkan permainan Legrand Legacy di Steam.

Bapak Archie menjelaskan proses pembuatan seorang tokoh itu penting, apalagi jika tokoh tersebut adalah karakter utama. Karakter utama tidak hanya akan dimainkan oleh pemain, namun akan mewakili *branding* permainan juga. Beliau memulai desain tokoh terkadang dengan *thumbnail* atau sketsa. Agar desain tidak berbeda-beda dengan *mood board*, *crosscheck* dengan *art director* juga diperlukan. Beliau menambahkan pada saat proses riset, pada umumnya akan memastikan kemungkinan sudah bisa diproduksi oleh studio atau belum dan gaya visual apa yang akan digunakan. Untuk saat ini Bapak Archie menggunakan *work flow*, sketsa tokoh terlebih dahulu lalu berkonsultasi dengan *art director* dan merevisi yang disarankan agar tidak terlalu melenceng dari rencana.

Bapak Archie menjelaskan *three dimensional character* itu penting, karena akan berpengaruh dengan cara gerak seorang tokoh. Gestur tokoh, beliau mengambil referensi-referensi dari internet. Terkadang dalam gerakan bertarung beliau juga mengambil referensi dari bela diri loka seperti pencak silat. Bapak Archie menyarankan jika gaya visual seorang tokoh memiliki kekurangan ekspresi wajah, maka mesti ada penggantinya. Penambahan di gestur ataupun penambahan *pop-up balloon*.



Gambar 3.2. Wawancara bersama Bapak Archie Ardiatama

3.1.2. Observasi

Dalam studi lokasi, observasi dilakukan tanpa terlibat dengan kegiatan di luar dan mengambil foto menggunakan kamera sebagai referensi. Observasi dilakukan di beberapa lokasi di Bandung. Lokasi tersebut antara lain adalah Jalan Braga dan Museum Perjuangan Rakyat Jawa Barat.

Pada kunjungan observasi di Jalan Braga, bangunan-bangunan tua yang masih berdiri seperti pada Gambar 3.3. Jalan Braga dipilih karena menjadi *setting level 1* pada permainan yang dirancang. Banyak bangunan terlantar tidak terawat, namun tidak sedikit juga bangunan yang dialih fungsi kan menjadi *resto* dan *cafe*. Terdapat perbedaan antara bangunan lama, sebelum peristiwa Bandung Lautan Api, setelah peristiwa, dan pada tahun 1960 hingga kini. Pada bangunan sebelum peristiwa Bandung Lautan Api yaitu tahun 1945, bangunan-bangunan dirancang oleh arsitektur Belanda. Terdapat keunikan, yaitu; ornamen yang berada di bawah atap atau diantara setiap lantai, kaca berwarna di beberapa barisan jendela, dan jendela ventilasi di bawah atap seperti pada Gambar 3.4



Gambar 3.3. Contoh bangunan tua di Jalan Braga



Gambar 3.4. Contoh bangunan tua di Jalan Braga

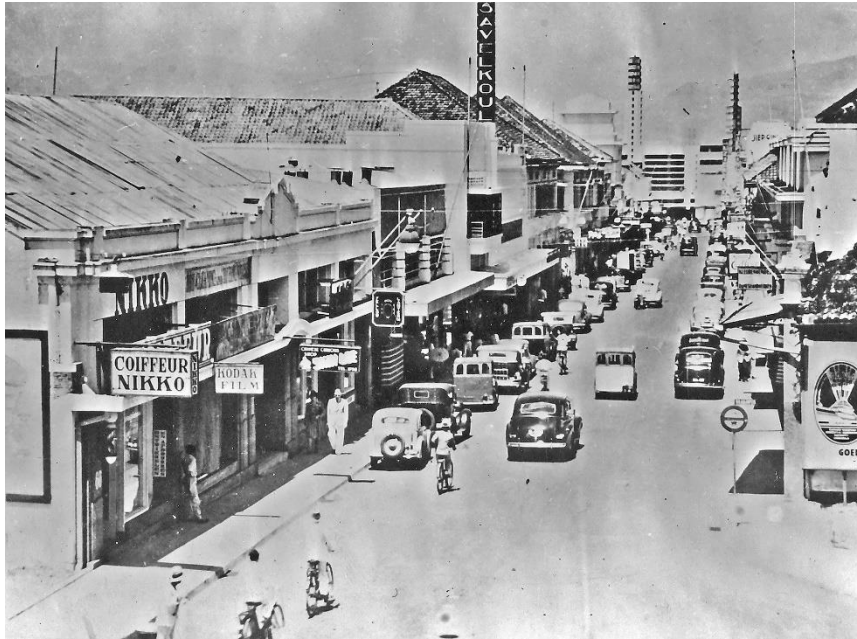
Namun pada ruas pejalan kaki dan kendaraan sudah berubah sehingga tidak bisa diteliti dari tahun berapa modifikasi tersebut di tambahkan.. Seperti yang terlihat pada Gambar 3.5, pada jalan setapak pejalan kaki sudah ditambahkan alat pembantu untuk penyangga distabilitas tuna netra dan papan-papan batu untuk melapisi jalanan. Ditambah lagi penempatan lampu-lampu listrik dengan ornamen singa di atasnya dan kursi duduk. Dalam studi pustaka Jalan Braga tempo dulu, terlihat tidak ada lampu penerangan dan papan batu untuk melapisi jalanan pada Gambar 3.7.



Gambar 3.5. Jalan pejalan kaki di tepi Jalan Braga



Gambar 3.6. Tiang lampu di Jalan Braga



Gambar 3.7. Jalan Braga *circa* 1939

(<https://nimh-beeldbank.defensie.nl/memorix/b24adf5f-c84e-e825-0821-041362386456> / 1939)

Selanjutnya berkunjung ke Museum Perjuangan Rakyat Jawa Barat yang terletak di Jalan Dipati Ukur. Dalam museum ini terdapat banyak benda-benda dan diorama yang berkorelasi dengan Bandung Lautan Api. Namun sayang karena kurangnya perawatan, pencahayaan di museum gelap dan beberapa tulisan instalasi tidak terbaca dengan jelas.



Gambar 3.8. Manekin Seragam Pejuang Tentara Keamanan Rakyat

Dalam museum terdapat banyak instalasi yang berkaitan dengan Bandung Lautan Api. Contohnya seperti diorama, seragam, benda-benda peninggalan. Beberapa dokumentasi foto setelah pembakaran pun dipajang.



Gambar 3.9. Aksesori pasukan NICA



Gambar 3.10. Foto setelah pembakaran

3.1.3. Kuesioner

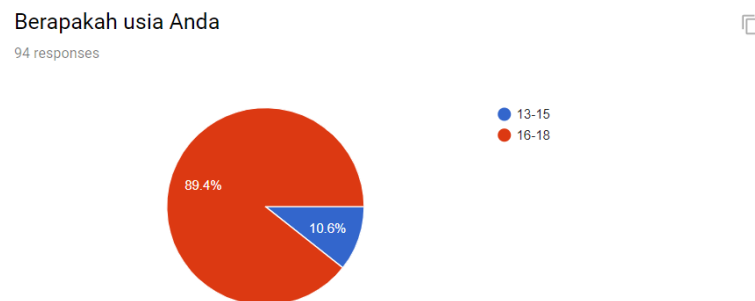
Penyebaran kuesioner dilakukan dengan metode *random sampling* dan Rumus Slovin digunakan sebagai pembuktian hipotesa. Jumlah populasi dalam survei ini berjumlah 123 pelajar. Dengan Rumus Slovin dihasilkan jumlah sampel sebanyak 94 pelajar. Kuesioner dibagikan oleh penulis secara *online* kepada remaja target usia 11 hingga 18 tahun dengan sampel responden sebanyak 94 pelajar.

$$\begin{aligned}
 n &= N / (1 + (N \times e^2)) \\
 \text{Sehingga } n &= 123 / (1 + 123 \times 0.052) \\
 n &= 123 / (1 + (123 \times 0.0025)) \\
 n &= 123 / (1 + 0.3075) \\
 n &= 123 / 1.3075 \\
 n &= 94
 \end{aligned}$$

Gambar 3.11. Hitungan Rumus Slovin

Didapati data yang cukup dari responden. Dari kuesioner penulis membagi menjadi 3 bagian, yaitu: demografis, pengetahuan tentang pelajaran sejarah, dan ketertarikan mereka akan metode pembelajaran alternatif. Berikut Data-data yang diperoleh:

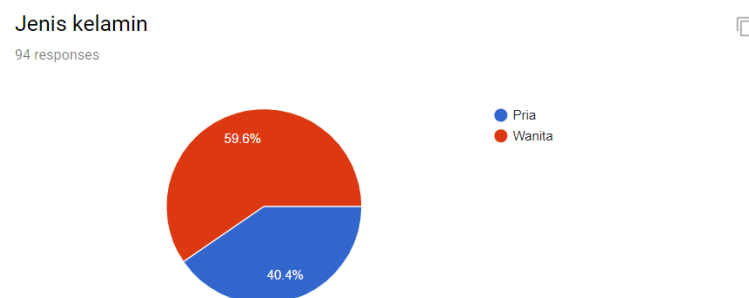
1. Demografis



Gambar 3.12. Usia Responden

Responden terbesar adalah usia 16-18 tahun, sebesar 89.4% responden.

Pengisi kuesioner dengan usia 13-15 tahun dengan 10.6% responden.



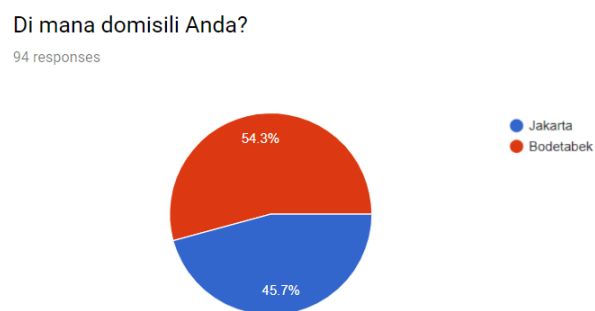
Gambar 3.13. Data jenis kelamin responden

Gambar 3.13. menunjukkan bahwa sampel responden dalam survei online sebanyak 56 orang (59.6%) dari 94 responden adalah wanita. Sedangkan 38 orang (40.4%) dari 94 responden adalah pria.



Gambar 3.14. Data pendidikan koresponden

Gambar 3.14. menunjukkan 91.4% dari 94 responden adalah pelajar SMA atau sederajat. Sementara 8.6% adalah pelajar SMP. Maka dari itu, peneliti memilih Sekolah Menengah Atas (SMA) sebagai segmentasi pemain.



Gambar 3.15. Data domisili responden

Bedasarkan Gambar 3.15. sebanyak 54.3% responden adalah 51 pelajar yang berasal dari luar Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi (Bodetabek). Sementara 45.7% responden adalah 43 pelajar berasal dari kota Jakarta.

2. Pengetahuan tentang pelajaran sejarah



Gambar 3.16. Data minat responden akan sejarah

Dari diagram di atas menyatakan 52.1% atau 49 pelajar tidak merasa bosan akan pelajaran sejarah, sedangkan 47.9% atau 45 pelajar menyatakan bosan ketika belajar sejarah.



Gambar 3.17. Data apakah responden mengetahui peristiwa tersebut

Berdasarkan Gambar 3.17., 91.5% yang berjumlah 86 pelajar hanya mengetahui sepintas tentang peristiwa Bandung Lautan Api. 8.5% atau 8 pelajar mengaku tidak tahu sama sekali tentang peristiwa tersebut.



Gambar 3.18. Data dari mana responden mengetahui peristiwa tersebut

Berdasarkan gambar di atas 85 responden mengetahui peristiwa tersebut melalui pelajaran sejarah. 24 responden mengetahui Bandung lautan Api melalui *internet browsing*. Sementara 14 responden mengetahuinya dari anggota keluarga. 10 responden mengetahuinya dari teman, 7 responden mengetahuinya dari berita.

3. Ketertarikan mereka akan metode pembelajaran alternatif



Gambar 3.19. Data ketertarikan responden dengan metode alternatif..

Berdasarkan Gambar 3.19., 91.% responden yaitu 86 pelajar dari 123 responden tertarik untuk mempelajari sejarah melalui *video game*. Sementara 8.5% lainnya tidak tertarik apabila sejarah dijadikan *video game*.

3.1.4. Studi *Existing*

3.1.4.1. Valiant Hearts



Gambar 3.20. Visual *cover* permainan Valiant Hearts

([https://cdn02.nintendo-](https://cdn02.nintendo-europe.com/media/images/10_share_images/games_15/nintendo_switch_4/H2x1_NSwitch_ValiantHeartsTheGreatWar_enGB_image1600w.jpg)

[europe.com/media/images/10_share_images/games_15/nintendo_switch_4/H2x1_NSwitch_ValiantHeartsTheGreatWar_enGB_image1600w.jpg](https://cdn02.nintendo-europe.com/media/images/10_share_images/games_15/nintendo_switch_4/H2x1_NSwitch_ValiantHeartsTheGreatWar_enGB_image1600w.jpg))

Valiant Hearts sebagai acuan visual utama dalam perancangan tokoh dan *art style* permainan. Permainan yang dirilis oleh Ubisoft ini mengambil latar Perang Dunia ke-1 Di mana tokoh utama adalah seseorang yang berasal dari Perancis, ia dipaksa untuk menjadi tentara melawan invasi Jerman.

Pada interview yang dilakukan Wawro (2014) dari *gamasutra.com* ke Simon dan Yoan selaku *developer* Valiant Hearts mengatakan

pembawaan permainan seperti ini akan membuat pemain tertarik dengan setting Perang Dunia ke-1. Walaupun pemain tidak tahu tentang peristiwanya, mereka akan belajar melalui permainan ini karena peristiwa itu peristiwa nyata yang telah terjadi.

Salah satu faktor utama penulis memilih gaya gambar ini sebagai acuan referensi adalah desain tokoh yang simpel. Bentuk celana dan siku mendukung proses animasi yang halus dan lincah.



Gambar 3.21. Visual tokoh dalam Valiant Hearts

(<https://thumbor.forbes.com/thumbor/960x0/https%3A%2F%2Fblogs->

[images.forbes.com%2Fandyrobertson%2Ffiles%2F2014%2F06%2Fvaliant2.jpg](https://thumbor.forbes.com/thumbor/960x0/https%3A%2F%2Fblogs-images.forbes.com%2Fandyrobertson%2Ffiles%2F2014%2F06%2Fvaliant2.jpg))

Valiant Hearts memiliki beberapa tokoh yang bisa dimainkan oleh pemain. Setiap tokoh memiliki latar belakang yang unik. Beberapa tokoh tersebut, yaitu



Gambar 3.22. Visual tokoh Emile dalam Valiant Hearts

(<https://i.pinimg.com/originals/ca/f8/5c/caf85cf398e4d16cb8bab95fbb4e716c.png>)

1. Emile

Emile adalah seorang petani yang berasal dari Perancis. Ketika Perang Dunia ke-1 dimulai. Para laki-laki dari berbagai desa direkrut untuk membela Perancis. Selama memainkan Emile, pemain mengambil barang yang ada untuk bisa menyelesaikan misi untuk menggerakkan suatu *puzzle*.

Ketika saat pertama kali memainkan Emile, dapat dilihat memakai apron dan celana biru abu-abu dan memegang sendok besar. Hal itu dikarenakan ia menjadi tahanan perang pasukan Jerman dan ditugaskan sebagai koki di dapur darurat. Penampilannya yang terlihat bengis namun memiliki bentuk dasar persegi pada setiap anggota tubuhnya menunjukkan watak yang kuat.

2. Anna



Gambar 3.23. Visual tokoh Anna dalam Valiant Hearts

(<https://vignette.wikia.nocookie.net/valianthearts/images/a/ae/Anna.png/revision/latest?cb=20140717011331>)

Anna adalah seorang perawat dari Belgia yang ikut membantu merawat korban luka pada Perang Dunia ke-1. Tujuan utama pemain ketika memainkan tokoh ini adalah untuk menemukan Ayahnya yang diculik oleh tentara Jerman.

Anna berpakaian kemeja lengan panjang ditambah lagi ransel dan tas palang merah. Untuk menandakan ia seorang relawan Palang Merah.



Gambar 3.24. Visual UI Inventory dalam Valiant Hearts

(<https://quicklytapxdotcom.files.wordpress.com/2015/09/vh-collectables.jpg>)

Desain UI pada *inventory* dalam Valiant Hearts simpel dan cukup untuk menceritakan cerita pendek benda yang dikoleksi. Terdapat 6 persegi disebelah kiri yang berisikan benda yang ditemui ketika menjelajahi sebuah map. Pigura seperti foto menjadi bingkai benda yang dipilih.

3.1.4.2. Child of Lights



Gambar 3.25. Visual *cover* dalam Valiant Hearts

(<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71vr3rkWC1L.jpg>)

Child of Light adalah permainan yang dikembangkan oleh Ubisoft Montreal pada tahun 2014 untuk Steam dan beberapa konsol permainan. Permainan ini menceritakan seorang putri yang harus kembali ke dunia untuk menyelamatkan ayahnya. Di tambah lagi dengan watak tokoh utama yang menarik.



Gambar 3.26. Visual permainan dalam Child of Lights

(https://www.hdwallpaper.nu/wp-content/uploads/2017/04/child_of_light-2-995x498.jpg)



Gambar 3.27. Visual tokoh Aurora dalam Child of Lights

(<https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/003/981/454/large/serge-melvil-meirinho-aurorachild-1.jpg?1479156435>)

Tokoh utama dalam Child of Light adalah Aurora. Ia tidak suka jika orang tidak dikenal memanggilnya *princess*. Maka ia sering membetulkan nya dengan melepas mahkota dan meminta orang hanya memanggilnya dengan Aurora saja.

3.1.4.2. Survival Journals



Gambar 3.28. Visual *cover* dalam Survival Journals

(<https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/792380/header.jpg?t=1556780625>)

Survival Journal adalah permainan yang dikembangkan oleh *indie developer* Elven Workshop yang akan dirilis pada tahun 2019 di Steam. Permainan ini ber *setting* di zaman setelah paska apokaliptik. Di mana pemain harus bertahan hidup dengan menjarah benda dan menelusuri tempat-tempat yang ada.



Gambar 3.29. Visual UI dalam Survival Journals

(https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/792380/ss_334dce21dde17f7d0d04d8c68c72e6f0f3c390ac.600x338.jpg?t=1556780625)

Permainan ini menjadi referensi penulis pada peletakan UI *item* ketika sedang memainkan permainan. Desain visual UI *item* yang berada di pojok kiri atas layar dalam permainan ini simpel dan cukup mudah untuk di navigasi oleh pelajar.

3.1.5. Studi Pustaka

Studi pustaka diperlukan oleh penulis untuk memperluas wawasan untuk merancang tokoh permainan. Riset dilakukan penulis melalui media jurnal, buku, artikel, dan berita. Penulis menggunakan buku “Aku Pilih Mengungsi” sebagai sumber utama untuk merancang latar belakang cerita dan tokoh.



Gambar 3.30. Sampul buku Saya Pilih Mengungsi

(<https://images.gr-assets.com/books/1396343257/21813463.jpg>)

Selain itu penulis juga menggunakan berbagai referensi buku yang berisikan koleksi photo, artikel dan berita berperan untuk penulis mencari referensi perancangan tokoh dalam permainan. Jurnal juga berguna untuk mempelajari teori perancangan tokoh dan secara teknis.

3.2. Metodologi Perancangan

Dalam metodologi perancangan, penulis akan menjelaskan proses perancangan tokoh pada permainan “Lautan Api”. Perancangan meliputi desain dan animasi tokoh.

3.2.1. Cerita

Cerita dalam permainan “Lautan Api” mengangkat tema tentang kehidupan di Bandung circa 1945. Di mana Tentara Keamanan Rakyat (TKR) membumihanguskan Bandung Selatan agar tidak bisa digunakan oleh tentara Inggris dan NICA untuk menguasai kembali setelah diberikan Ultimatum kedua. Berikut adalah sinopsis cerita dalam permainan:

Setelah pasukan sekutu Inggris dan Belanda kembali ke Indonesia untuk menangkap tentara Jepang dan membebaskan tawanan perangnya, mereka kembali untuk membangun lagi kekuasaan yang telah hilang. Namun banyak masyarakat lokal menentangnya. Arsa yang pada saat itu membantu Pamannya berjualan di pusat kota Bandung, mendengar kegaduhan dari arah Hotel Denis. Kegaduhan berasal dari masa yang merobek warna biru bendera Belanda di atas Hotel tersebut, namun ditembaki dari Hotel Savoy Homann.

Beberapa minggu kemudian, warga Bandung termasuk keluarga Arsa mendengar kabar, Inggris memberikan Ultimatum agar Bandung Selatan di kosongkan. Arsa dan keluarganya pun bersiap-siap untuk mengungsi. Namun Pamannya datang dan memberitahu rencana dari Tentara Keamanan Rakyat (TKR) untuk membakar bangunan-bangunan agar tidak bisa digunakan oleh Belanda. Pamannya memberitahu Arsa, bahwa dia kekurangan orang untuk membantu mengungsikan warga. Arsa pun berpisah dengan keluarganya. Akan tetapi Pamannya mendapatkan pesan bila bom untuk membakar salah satu markas musuh malfungsi. Lalu Arsa dan Pamannya pergi ke markas musuh untuk mengaktifkan kembali bom nya.

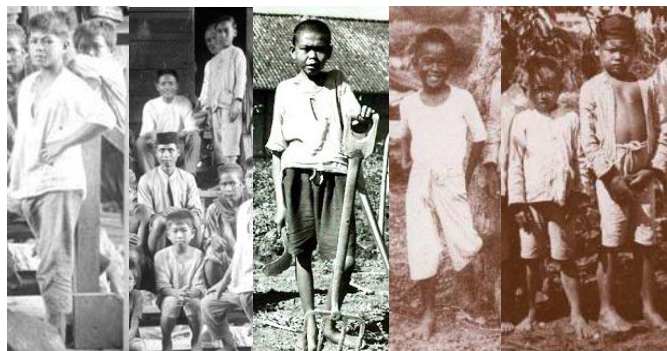
3.2.2. Tokoh

Dalam perancangan tokoh, dapat dikategorikan tiga jenis peran yang ada; yaitu *protagonist*, *antagonist*, dan *non-playable character*. Seperti yang dijelaskan oleh Egri (2009) terdapat tiga jenis latar yang perlu di bentuk sebelum merancang tokoh, yaitu; psikologi, sosiologi dan fisiologi tokoh. Lalu seperti yang Bancroft (2006) jelaskan, penggabungan bentuk-bentuk dasar bisa dilakukan untuk membuat desain lebih kompleks agar mengembangkan personaliti tokoh.

3.2.2.1. *Protagonist*

1. Tokoh Arsa

Nama Arsa dipilih karena memiliki arti mau atau ingin dalam bahasa Sunda kuno. Dalam pertimbangan peneliti, nama tersebut cocok dengan tokoh utama yang berperan ingin mencari tahu kebenaran yang terjadi dalam permainan. Pada awal permainan, Arsa membantu Pamannya berjualan di Jalan Braga, mencari keuntungan kecil. Namun terjadi kegaduhan di Hotel Denis, di mana pejuang merobek-robek warna biru di bendera Belanda.



Gambar 3.31. Refrensi tokoh Arsa

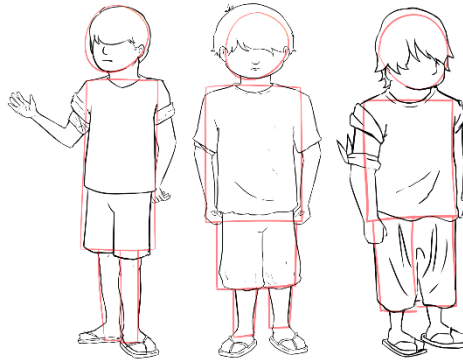
Pada awal perancangan penulis terinspirasi oleh foto anak kecil dalam buku “*Soeka Doeka di Djawa Tempoe Doloe*” oleh Raap (2017) pada Gambar 3.31. Pada buku “*The History of Java*”, Raffles (1910) mengatakan masyarakat yang tinggal di Pulau Jawa cenderung mengadopsi bagian-bagian pakaian Eropa yang mudah dikenakan. Anak laki-laki dari kasta rendah umumnya memakai celana pendek dan kaos berlengan panjang sampai sikut berwarna putih atau dengan garis-garis biru.

Maka dari itu penulis merancang tokoh Arsa dengan mengenakan kaos dan celana pendek. Dalam perancangan, penulis ingin menyampaikan kesan anak jalanan yang terpaksa membantu keluarganya dengan bekerja, seperti pada Gambar 3.32. Bagian lengan kaos dilipat agar memberikan mobilitas saat berjualan.



Gambar 3.32. *Moodboard* tokoh Arsa

Dari referensi dan *moodboard* di atas sketsa konsep awal karakter ditambahkan. Sketsa memiliki unsur penggabungan bentuk-bentuk dasar agar bisa membuat desain lebih kompleks agar menggambarkan personaliti tokoh. Variasi deformasi bentuk ditambahkan tanpa menghilangkan unsur bentuk dasarnya seperti pada Gambar 3.33.



Gambar 3.33. Konsep awal tokoh Arsa dengan alternatifnya

Menurut Egri (2009) terdapat tiga jenis latar yang perlu di bentuk sebelum merancang tokoh, yaitu; psikologi, sosiologi dan fisiologi tokoh yang disebut *three dimensional character design*. Tiga dimensional yang dimiliki Arsa adalah:

1. Fisiologi

- Usia : 14

Umur 14 tahun dipilih karena mendekati usia target pemain sebelum masuk SMA, agar pemain bisa berempati dengan tokoh yang sebaya.

- Kelamin : Pria

Tokoh utama yang berkelamin pria dipilih karena pada zaman dahulu anak laki-laki mendapatkan perilaku yang lebih baik daripada anak perempuan. Pada zaman itu, anak perempuan hanya diperbolehkan di dalam rumah saja untuk belajar menjahit dan memasak.

- Tinggi : 155 cm
- Berat : 45 kg

Anak yang berumur 14 tahun cenderung memiliki tinggi 155cm yang mempunyai berat badan 45kg. Menurut *body mass index* untuk tinggi 155cm, berat badan 45kg cenderung lebih kurus dari berat remaja pada umumnya. Berat yang lebih ringan dipilih karena pada zaman dahulu belum ditekankan paham gizi makanan yang baik dan kurangnya sumber makanan untuk masyarakat Indonesia.

- Kekurangan : Tanda lahir di lengan kanan, ia suka menutupinya dengan kain pemberian ibunya.

Dalam latar belakang cerita terdapat rumor tak berdasar tentang orang yang lahir dengan sebuah tanda lahir yang khas, maka orang itu akan menjadi pahlawan. Namun anak-anak seumuran Arsa tidak paham dengan rumor tersebut dan mengecilkan Arsa karena tanda lahir itu. Suatu ketika rumor tak berdasar itu sampai ketelinga Belanda, mereka tidak mau adanya pemicu revolusi maka secara diam-diam mereka mencari orang yang mempunyai tanda lahir itu untuk mematahkan tekad pejuang. Mengetahui Arsa tidak nyaman dengan semua perhatian itu, ibu Arsa memberikan kain merah untuk menutupinnya. Karena dalam perjuangan siapa saja bisa menjadi

pahlawan dan Arsa hanyalah seorang anak biasa. Hal tersebut menjadi dasar konsep Arsa.

2. Psikologi

- Ambisi: Membantu pamannya, namun ketika peristiwa Lautan Api terjadi, ambisi tersebut berubah menjadi membantu TKR agar keluarganya bisa mengungsi.

Karena ia adalah anak tertua dari tiga bersaudara, mau tidak mau ia harus membantu keluarganya dengan membantu pamannya berjualan. Ketika ultimatum untuk mengosongkan Bandung Selatan diberikan dan kondisi menjadi tidak kondusif, ia diajak pamannya untuk membantu Tentara Keamanan Rakyat (TKR) menyalakan titik-titik api agar Belanda tidak mengejar pengungsi dan memakai gedung-gedung yang ditingalkan.

- Tingkat Frustrasi : Bila misi tidak selesai, tidak bisa membantu orang dan jadi berguna untuk orang lain.

Bila misi yang diberikan *npc* gagal, ia tidak bisa membantu orang lain dan merasa bersalah tidak bisa membantu orang yang membutuhkan. Ia akan merasa kecewa dengan tidak berdayanya dan kegagalannya.

- Watak karakter : Pintar, ramah, polos, tangkas.

Berkat pengaruh pamannya, Mahawira, ia memiliki sifat pintar dan tangkas dari berkomunikasi dengan pelanggan setiap hari. Selebihnya sifat pintar dan tangkas diperlukan untuk menyelesaikan *puzzle* di *level* berikutnya. Sifat ada karena pada saat Arsa masih kecil, bapaknya mengatakan jika memperlakukan orang lain dengan ramah, maka ia akan diperlakukan dengan ramah oleh orang lain. Sejak saat itu ia memperlakukan orang lain dengan ramah. Selebihnya ciri karakteristik itu berguna untuk menyelesaikan *minigame* berinteraksi dengan npc di *level* berikutnya. Sifat polos ada karena ia masih tergolong anak kecil. Anak kecil pada umumnya cenderung menerima semua di sekitarnya dengan mudah dan positif terhadap segala sesuatu.

3. Sosiologi

- Pekerjaan : Pedagang asongan.

Membantu pamannya berjualan keranjang di Jalan Braga untuk mendapatkan uang tambahan agar bisa membantu orang tuanya.

- Kehidupan : Anak tertua dari tiga bersaudara, orang tua masih ada namun sibuk, ia bekerja membantu Pamannya.

Arsa adalah anak tertua dari adiknya yang bernama Dewi dan Dwi. Karena adik-adiknya masih terlalu kecil untuk membantu pekerjaan

di rumah. Ayah dan ibunya sibuk bekerja, maka ia yang memikul tanggung jawab mengurus adik-adiknya tersebut dan membantu sedikit finansial keluarganya.

- Strata Sosial : Kelas ekonomi bawah, tidak sekolah.

Kelas ekonomi bawah dipilih karena pada saat itu penghasilan yang stabil tidak merata di seluruh rakyat Indonesia. Hanya pegawai sipil di bawah kekuasaan Belanda atau Jepang saja yang memiliki penghasilan stabil, mereka termasuk dalam golongan kelas ekonomi menengah. Pada zaman sebelum kemerdekaan, masih sedikit anak yang memiliki kesempatan untuk sekolah karena faktor ekonomi yang kurang mencukupi itu.



Gambar 3.34. Bentuk dasar tokoh Arsa

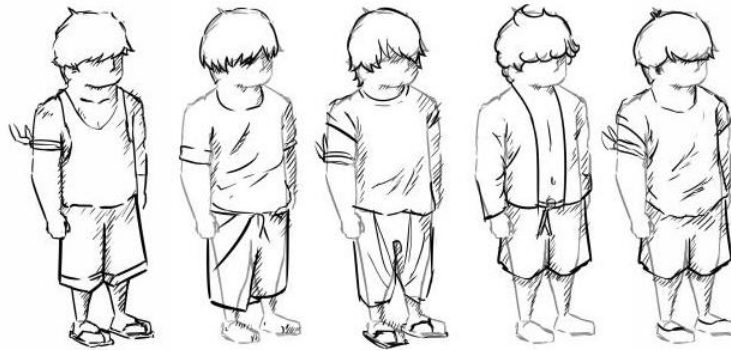
Beberapa aspek *three dimensional character* tersebut dipertimbangkan untuk mendapatkan desain akhir. Agar mendapatkan kesan remaja berkasta rendah di tahun 1945. Gambar 3.35 adalah tanda lahir

yang Arsa tutupi karena bentuknya jelek, dan tidak indah. Seperti akan membawa nasib buruk.



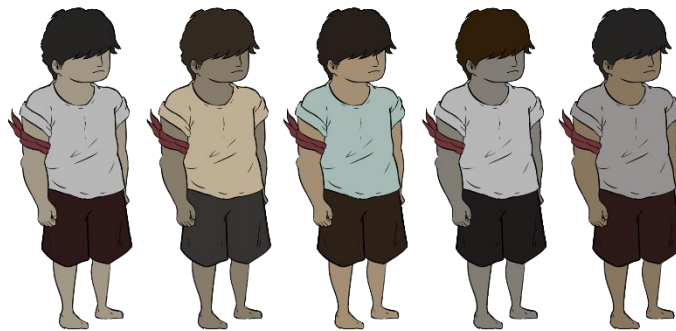
Gambar 3.35. Bentuk luka *birthmark*

Dalam teori Bancroft (2006), ia mengatakan penggabungan bentuk-bentuk dasar bisa dilakukan untuk membuat desain lebih kompleks agar menggambarkan personaliti tokoh. Maka perancangan menggunakan bentuk lingkaran dan persegi untuk tokoh Arsa. Lalu menambahkan aksent-aksent tajam seperti di rambut untuk variasi, namun tidak terlalu banyak agar tidak menutupi bentuk utama tokoh. Menurut Sloan (2015), setiap tokoh mempunyai bentuk proporsinya masing-masing. Dalam teorinya ada tiga jenis badan yang di miliki oleh tokoh, yaitu: *Ectomorphs*; bentuk badan yang memiliki pundak yang kecil, *Mesomorphs*; bentuk badan yang memiliki tubuh atletik, dan *Endomorphs*; bentuk badan yang lebih berat dan lebih banyak lemak daripada otot. Penulis memilih bentuk *Mesomorphs* dari konsep awal pada Gambar 3.33. karena pada zaman dahulu masyarakat belum mendapatkan gizi yang baik dan umum pada di Indonesia.



Gambar 3.36. Sketsa awal tokoh utama

Rancangan dibatasi dengan lima alternatif desain. Maka dari itu penulis merancang lima variasi sketsa untuk tokoh Arsa agar desain-desain tersebut bisa digabungkan dengan variasi sebelumnya.



Gambar 3.37. Alternatif warna Arsa

(Dokumentasi Pribadi / 2019)

Setelah melalui beberapa pertimbangan, penulis menggabungkan desain rambut, pakaian dan celana dari lima variasi alternatif tokoh untuk memberikan desain final. Lalu penulis memberikan variasi warna. Pada awalnya warna-warna tanah dipilih karena keterbatasan referensi foto-foto zaman dahulu yang seperti memiliki filter sepia. Lalu penulis memilih warna-warna yang *muted* agar memiliki kesan warna orang Indonesia.

3.2.2.2. *Antagonist*

1. Waltz Jan Pieters

Tokoh Waltz Jan Pieters adalah lawan utama dari *protagonist*, Arsa. Nama Jan Pieters diambil dari nama belakang penjahat perang di Perang Dunia ke-

2. Sementara nama Waltz sendiri berarti penguasa muda. Dalam permainan ini, Jan Pieters adalah komandan dari Belanda yang berperan menegapkan peraturan Ultimatum kedua. Tiga dimensional yang dimiliki Waltz Jan Pieters adalah:

1. Fisiologi

- Usia : 45
- Kelamin : Pria
- Tinggi : 180 cm
- Berat : 79 kg
- Keturunan : Pegawai sipil Kerajaan Belanda.

2. Psikologi

- Ambisi: Kota Bandung kembali lagi dibawah kuasa Belanda.
- Tingkat Frustrasi : Bila semua tidak sesuai rencananya, anak buah tidak menurut.

- Watak karakter : Pintar namun mudah tersinggung, maunya sendiri, semua harus sesuai rencana dengan cara apapun diperoleh.

3. Sosiologi

- Pekerjaan : Komandan di Netherland Indie Civic Administration General.
- Kehidupan : Belum menikah, orang tua sudah meninggal, memiliki dua saudara di Netherland.
- Strata Sosial : Kelas ekonomi atas, biaya kehidupan mencukupi.

Latar belakang permainan adalah Bandung tahun 1945, maka penulis mencari referensi seragam dan fotografi warga Belanda yang dokumentasikan sekitar tahun tersebut sebagai *moodboard*. Selain itu, juga terdapat referensi seragam Belanda ketika menduduki Indonesia.

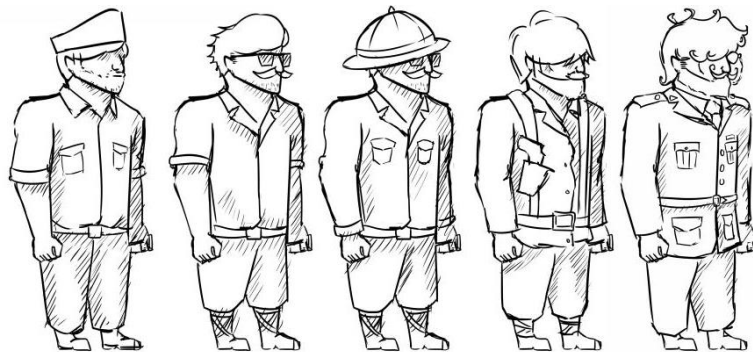


Gambar 3.38. *Moodboard* tokoh Waltz Jan Pieters



Gambar 3.39. Bentuk dasar tokoh *antagonist*

Penulis mempertimbangkan beberapa aspek untuk mendapatkan desain final. Dalam penjelasan mengenai watak tokoh, Jan Pieters memiliki watak mudah tersinggung dan maunya sendiri yang terkesan antagonistik. Maka penulis menggunakan bentuk segitiga dan persegi untuk tokoh Waltz Jan Pieters. Lalu menambahkan kacamata agar terlihat pintar.



Gambar 3.40. Sketsa awal tokoh *antagonist*

Rancangan *antagonist* juga dibatasi dengan lima alternatif desain.

Maka dari itu penulis merancang lima variasi sketsa untuk tokoh Jan Pieters dengan menggunakan beberapa variasi seragam dan desain-desain tersebut bisa digabungkan dengan variasi sebelumnya.



Gambar 3.41. Alternatif warna Arsa

Dengan melalui beberapa pertimbangan, penulis menggabungkan desain rambut, aksesoris dan pakaian dari variasi alternatif tokoh untuk memberikan desain final. Kacamata ditambahkan agar tokoh *antagonist* terlihat tokoh jenius yang jahat. Lalu penulis menambahkan variasi warna alternatif. Warna hijau dipilih agar tidak terlalu melenceng dari gambar referensi seragam yang digunakan. Rambut yang berwarna pirang

kecoklatan juga dipilih karena stereotype paras orang-orang Belanda yang cenderung memiliki warna rambut seperti itu. Warna kulit yang terang dipilih agar dapat dengan mudah membedakan tokoh orang Indonesia dan *Caucasian*.

3.2.2.3. *Non-playable Character (NPC)*

Di dalam permainan digital, *video game* memiliki beberapa jumlah tokoh yang tidak bisa di mainkan oleh pemain. Tokoh tersebut tidak memiliki peran yang terlalu penting atau kadang hanya melengkapi background. Dalam Lautan Api, terdapat 6 non-playable character yang berguna untuk memberikan petunjuk, quest, ataupun melengkapi suasana kota. *Moodboard* untuk *NPC* didapatkan dari berbagai macam media yang menunjukkan pakaian zaman dahulu.

Berikut adalah tokoh-tokoh yang bisa dijumpai dalam permainan namun tidak bisa di mainkan, yaitu:

1. Mahawira

Mahawira berarti pahlawan besar dalam bahasa Sunda kuno yang di ambil dalam Kamus Bahasa Sunda Kuno. Walaupun Mahawira adalah tokoh sampingan, ia memiliki peran banyak pada permainan. Ia mempunyai desain *three dimensional character*, sebagai berikut:

1. Fisiologi

- Usia : 40
- Kelamin : Pria
- Tinggi : 168 cm
- Berat : 65 kg
- Keturunan : Pedagang lokal.

2. Psikologi

- Ambisi : Berdagang, di sisi lain ia adalah mata-mata dari Tentara Keamanan Rakyat yang menyamar jadi pedagang.
- Kecemasan : Berhati-hati agar tidak terlihat seperti anggota tentara.
- Watak karakter : Pintar, jago menyamar, tidak suka dengan orang Eropa.

3. Sosiologi

- Pekerjaan : Pedagang asongan
- Kehidupan : Anak kedua dari dua bersaudara, adik dari bapaknya Arsa, tidak mempunyai pasangan.
- Strata Sosial : Penjual asongan, anggota Tentara Keamanan Rakyat.

Latar belakang permainan adalah Bandung tahun 1945, maka penulis mencari referensi foto warga yang dokumentasikan sekitar tahun tersebut sebagai *mood board*.

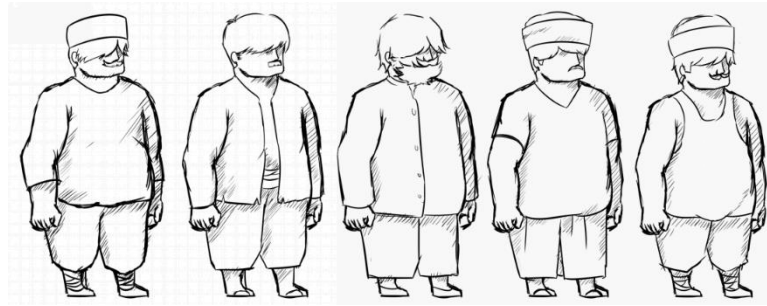


Gambar 3.42. *Moodboard* tokoh Mahawira



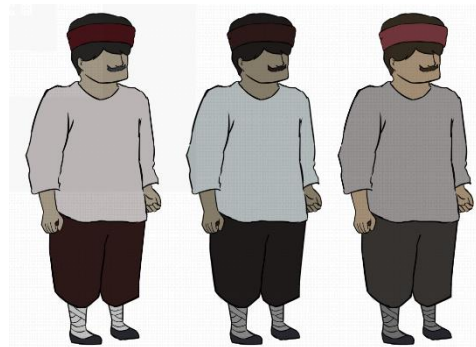
Gambar 3.43. Bentuk dasar tokoh Mahawira

Penulis ingin memberikan kesan kuat dan memiliki postur yang tegap akibat latihan menjadi tentara, maka dari itu penulis menggunakan kombinasi dari bentuk persegi untuk membuat tokoh ini. Adapun 5 desain alternatif lain serta variasi warna sebagai berikut.



Gambar 3.44. Alternatif desain tokoh Mahawira

Pada perancangan awal, penulis ingin membuat sosok bapak-bapak gemuk yang bijak untuk membimbing tokoh utama. Namun mengingat Indonesia zaman dahulu dan dari dokumentasi foto tahun *circa* 1945 yang ditemukan penulis, orang pada zaman dahulu cenderung memiliki perawakan yang kurus. Hal tersebut dikarenakan gizi yang diperoleh oleh badan.



Gambar 3.45. Alternatif warna dan desain tokoh Mahawira

Setelah berbagai pertimbangan, penulis memutuskan untuk mengubah bentuk badan menjadi lebih kurus agar lebih menyerupai dengan desain awal desain kakaknya.

2. Eka

Eka adalah ayah dari tokoh utama. Nama Eka memiliki arti satu dalam bahasa Sunda kuno. Ia memiliki peran yang tidak banyak pada permainan. Namun demi kepentingan perancangan, ia mempunyai desain *three dimensional character*, sebagai berikut:

1. Fisiologi

- Usia : 45
- Kelamin : Pria
- Tinggi : 170 cm
- Berat : 60 kg
- Keturunan : Pedagang lokal.

2. Psikologi

- Ambisi : Berdagang dan melindungi keluarganya.
- Kecemasan : Jika terjadi sesuatu pada keluarganya.
- Watak karakter : Sabar dan tidak ingin berbuat jahat.

3. Sosiologi

- Pekerjaan : Pedagang asongan
- Kehidupan : Anak kedua dari dua bersaudara, kakak dari Mahawira. Mempunyai istri dan tiga anak, termasuk Arsa.
- Strata Sosial : Penjual asongan dan kadang pesuruh. Kakak dari Mahawira.

Latar belakang permainan adalah Bandung tahun 1945, maka penulis mencari referensi foto warga yang dokumentasikan sekitar tahun tersebut sebagai *mood board*.

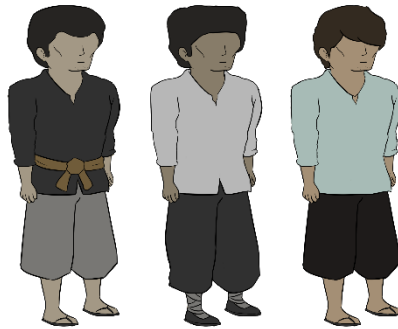


Gambar 3.46. *Moodboard* tokoh Eka



Gambar 3.47. Bentuk dasar tokoh Eka

Penulis ingin memberikan kesan kuat namun tegas, maka dari itu penulis menggunakan kombinasi dari bentuk persegi untuk membuat tokoh ini. Adapun 3 desain alternatif lain serta variasi warna sebagai berikut.



Gambar 3.48. Alternatif desain tokoh Eka

3. Paramita

Nama Paramita memiliki arti kesempurnaan dalam bahasa Sunda kuno. Dalam permainan ini, tokoh tersebut menjadi sampel warga kota yang turut ikut mengungsi dan merelakan rumahnya dibakar. Namun demi kepentingan perancangan, ia mempunyai desain *three dimensional character*, sebagai berikut:

1. Fisiologi

- Usia : 31
- Kelamin : Wanita
- Tinggi : 160 cm
- Berat : 48 kg
- Keturunan : Rakyat biasa.

2. Psikologi

- Ambisi : Ingin terlihat lebih baik dari orang lain.
- Kecemasan : Tidak didengarkan ketika berbicara.
- Watak karakter : Centil, sombong, paling pertama dalam mengutarakan pendapat.

3. Sosiologi

- Pekerjaan : Ibu rumah tangga.
- Kehidupan : Mempunyai suami, belum mempunyai anak.
- Strata Sosial : Penduduk menengah atas dan termasuk orang yang aktif dalam kelompok ibu-ibu

Latar belakang permainan adalah Bandung tahun 1945, maka penulis mencari referensi foto warga yang dokumentasikan sekitar tahun tersebut sebagai *mood board*. *Moodboard* ini pun juga digunakan untuk tokoh Salima dan Asih.

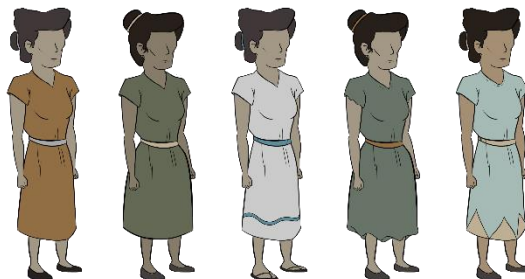


Gambar 3.49. *Moodboard* tokoh Ibu-Ibu



Gambar 3.50. Bentuk dasar tokoh Paramita

Dari watak tokoh diatas penulis mempertimbangkan untuk menggunakan bentuk segitiga sebagai bentuk dasar utama yang ingin di tampilkan. Adapun 5 desain alternatif lain serta variasi warna sebagai berikut.



Gambar 3.51. Alternatif desain tokoh Paramita

4. Salima

Nama Salima berarti ikut atau serta dalam bahasa Sunda kuno. Dalam permainan ini, tokoh tersebut menjadi sampel warga kota yang turut ikut mengungsi dan merelakan rumahnya dibakar. Ia selalu terlihat bersama Paramita ataupun Asih. Dalam perancangan, ia mempunyai desain *three dimensional character*, sebagai berikut:

1. Fisiologi

- Usia : 31
- Kelamin : Wanita
- Tinggi : 160 cm
- Berat : 50 kg
- Keturunan : Rakyat biasa.

2. Psikologi

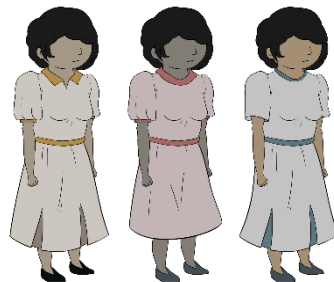
- Ambisi : Tidak mau terlihat buruk di depan teman-temannya.
- Kecemasan : Jika terjadi sesuatu yang mengancam kehidupannya, tidak punya teman.
- Watak karakter : Baik, suka mengikuti dan percaya perintah orang.

3. Sosiologi

- Pekerjaan : Ibu rumah tangga.
- Kehidupan : Mempunyai suami, belum mempunyai anak.
- Strata Sosial : Penduduk menengah atas.



Gambar 3.52. Bentuk dasar tokoh Salima



Gambar 3.53. Alternatif desain tokoh Salima

Dari watak tokoh diatas penulis mempertimbangkan untuk menggunakan bentuk lingkaran dan persegi sebagai bentuk dasar utama yang ingin di tampilkan seperti pada Gambar 3.49. Adapun 3 desain alternatif lain serta variasi warna pada Gambar 3.50.

5. Asih

Asih berarti kasih atau sayang dalam bahasa Sunda kuno. Dalam permainan ini, tokoh tersebut menjadi sampel warga kota yang turut ikut mengungsi dan merelakan rumahnya dibakar. Ia biasa terlihat dengan Paramita atau Salima. Namun demi kepentingan perancangan, ia mempunyai desain *three dimensional character*, sebagai berikut:

1. Fisiologi

- Usia : 30
- Kelamin : Wanita
- Tinggi : 155 cm
- Berat : 45 kg
- Keturunan : Rakyat biasa.

2. Psikologi

- Ambisi : Mengasuh anak, melindungi anaknya dari pertikaian.
- Kecemasan : Jika terjadi sesuatu dengan keluarganya.
- Watak karakter : Penakut dan terkadang skeptis.

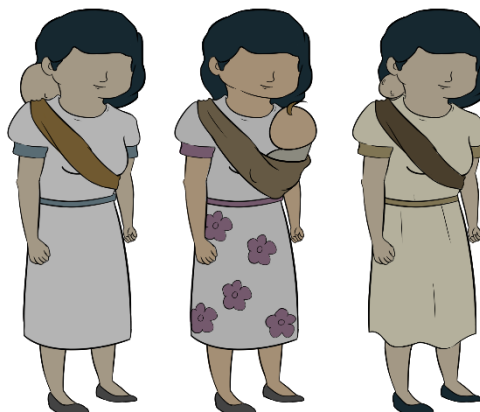
3. Sosiologi

- Pekerjaan : Ibu rumah tangga.
- Kehidupan : Mempunyai anak 1 yang masih bayi dan suami.
- Strata Sosial : Penduduk menengah.



Gambar 3.54. Bentuk dasar tokoh Asih

Dari watak tokoh diatas penulis mempertimbangkan untuk menggunakan bentuk bulat dan persegi sebagai bentuk dasar utama yang ingin di tampilkan. Adapun 3 desain alternatif lain serta variasi warna sebagai berikut.



Gambar 3.55. Alternatif desain tokoh Asih

6. Prajurit NICA

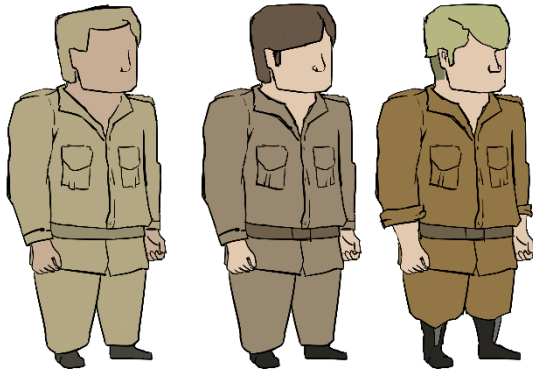
Prajurit-prajurit ini adalah tokoh *NPC* yang berlalu lalang di latar belakang dan bisa diduplikasi. Adapula peran lain tokoh ini, yaitu menjadi anak buah Jan Pieters. Penulis ingin memberikan kesan kuat dan tidak bisa goyah, maka penulis menggunakan bentuk persegi secara keseluruhan.



Gambar 3.56. *Moodboard* tokoh Belanda dan tokoh latar belakang.



Gambar 3.57. Bentuk dasar tokoh prajurit



Gambar 3.58. Alternatif desain tokoh prajurit

Di atas juga di cantumkan desain dan warna alternatif tokoh prajurit yang tidak bisa dimainkan

7. Warga Kota

Tokoh latar belakang yang merupakan tokoh penduduk kota. Tokoh ini adalah tokoh *non-playable* dalam latar belakang permainan yang tidak bisa diajak bicara oleh pemain. Pada *prototype day* karakter ini tidak ada dan kota terlihat sepi, maka ditambahkan tokoh- tokoh latar belakang sebagai peramai yang memiliki animasi yang simpel.



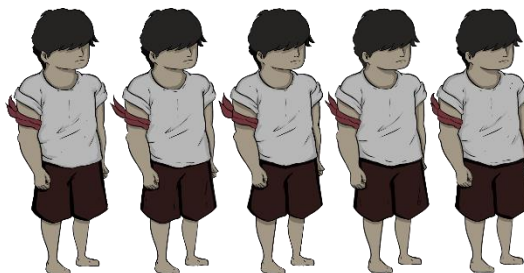
Gambar 3.59. Desain tokoh latar belakang

3.2.3. Animasi Karakter

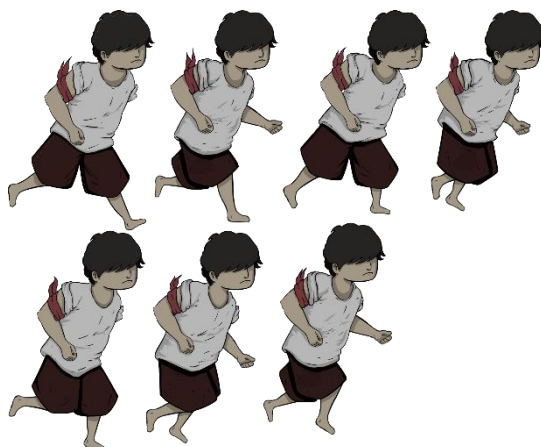
Pada bukunya, Williams (2009) menjelaskan bahwa tidak semua tokoh berjalan dengan animasi yang sama. Setiap gerakan tokoh menceritakan cerita yang berbeda ketika berjalan. Dengan menggunakan referensi buku tersebut, penulis mendesain gerakan animasi yang berbeda-beda. Adapun gerakan animasi yang dirancang adalah *idle* dan berlari.

1. Arsa

Pada perancangan tokoh Arsa, penulis merancang dua animasi tokoh yaitu *idle* dan berlari. *Idle* adalah ketika tokoh dalam posisi *default* dan tidak bergerak. Lari adalah ketika tokoh ingin bergerak dari point A ke B.



Gambar 3.60. Desain animasi *idle* tokoh utama sebelum direvisi



Gambar 3.61. Animasi lari tokoh utama sebelum direvisi